

MANUAL DE USUARIO

MÁQUINA ARCADE MODELO CABI0002

Última actualización: julio 2014
www.KrakenMachines.com



Contenido



1. CONTENIDOS DEL ENVÍO

Dentro de la caja habrás recibido:

- Una máquina arcade modelo CABI0002
- Un cable de alimentación con enchufe español (europeo)
- Dos llaves para acceder al interior de la máquina (las mismas llaves abren las cerraduras delantera y trasera)
- Un pequeño manual del fabricante respecto a la configuración de la placa: en el presente manual hay bastante más detalle sobre la máquina, por lo que se recomienda utilizar éste en su lugar
- Documentación de compra

Este manual puede encontrarse en formato digital junto con otros recursos de ayuda en http://www.krakenmachines.com/es/content/10-manuales-de-uso-y-recursos-para-tu-maquina-recreativa

2. PARTES DE LA MÁQUINA

La máquina está formada por un armario de madera con un monitor y teclado en la parte frontal, dos puertas con cerradura (una trasera para acceder al monitor y una delantera, con el mecanismo de recogida de monedas, que permite acceder a la placa y a la recogida de las monedas introducidas) y conector para el cable de alimentación, así como botón de encendido y apagado. Ambas puertas con cerradura se abren con la misma llave (se facilitan dos copias de esta llave). A continuación se describen cada una de estas partes.



La Máquina

La máquina tiene el siguiente aspecto y medidas. La altura se considera hasta la parte más alta de la máquina.
En la parte superior, la máquina tiene un letrero iluminado, dos altaoces estéreo encima del monitor bajo este letrero y el monitor.

El Teclado

Esta máquina tiene controles para dos jugadores. Cada jugador cuenta con un botón “1P” (1 “player”) o “2P” (2 “player”) para iniciar la partida, una palanca de dirección y 6 botones azules y rojos. Existe en la zona central una bola blanca denominada “trackball” que actúa como un ratón y permite jugar con algunos juegos (como el “Arkanoid”) y un botón negro que permite



entrar en el modo "partida gratis". En la siguiente figura se muestran los controles y sus nombres.



Existe un botón de "partida gratis" adicional menos visible en la parte inferior del teclado.

La Parte Trasera



En la parte trasera existen los siguientes elementos:

- Cerradura para introducir una de las llaves y acceder al monitor. No es necesario acceder a este para la operación normal de la máquina.
- El conector para enchufar la máquina con el cable de alimentación.
- El botón de encendido. Cuando está con el 0 pulsado, se encuentra apagada y cuando está con el 1 pulsado, se encuentra encendida.
- Asas en la parte trasera para transportar la máquina con la ayuda de las dos ruedas que también existen en la parte inferior trasera de la máquina.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130



El Interior (parte trasera)

Con cualquiera de las dos llaves que se incluyen en el envío es posible abrir la puerta superior de la parte trasera y acceder al interior de la máquina. Es importante no permitir que niños o personas ajenas accedan al interior ya que podrían sufrir algún accidente y/o desconectar alguno de los elementos y provocar que la máquina dejara de funcionar.

Abriendo la puerta trasera de la máquina (en la parte superior) se accede a la parte trasera del monitor en el que se muestran los juegos. No es necesario acceder a éste en la operación normal de la máquina por lo que la máquina se puede pegar contra una pared.

El Interior (parte frontal)

Con cualquiera de las dos llaves que se incluyen en el envío es posible abrir la puerta frontal y acceder al interior de la máquina. Es importante no permitir que niños o personas ajenas accedan al interior ya que podrían sufrir algún accidente y/o desconectar alguno de los elementos y provocar que la máquina dejara de funcionar.

En el interior se encuentran los siguientes elementos:



- En la puerta, el mecanismo colector de monedas cuya configuración se explica más adelante.
- Cajón para recoger las monedas introducidas a través del recolector de monedas.
- Botón de crédito gratis. Si se pulsa, se puede jugar como si se hubiera introducido una moneda. Este botón de "partida gratis" siempre estará habilitado aunque se esté utilizando el colector de monedas ya que está protegido dentro de la puerta con cerradura.
- La placa Jamma en la que están almacenados todos los juegos. Esta placa tiene varios controles que se describen a continuación.

La placa Jamma

La placa jamma tiene en la parte superior los siguientes controles:



- Un conjunto de 4 interruptores en la parte izquierda denominados "SW2" que permiten configurar las monedas necesarias para jugar, tal y como se indica más delante.
- Un conjunto de 4 interruptores en la parte derecha denominados "SW1" que permiten acceder a algunos aspectos de la configuración tal y como se explica en el apartado de 4 Configuración de la Máquina.
- Un botón ('K1') para entrar en el modo de configuración de la máquina ("setting mode") tal y como se explica en el apartado de 4 Configuración de la Máquina.
- El resto de conectores y cables que existen no es necesario tocarlos para configurar nada en la máquina.

En la parte frontal de la máquina hay dos pequeñas ruedas para controlar el **volumen** de cada uno de los altavoces ('R' para altavoz derecho y 'L' para altavoz izquierdo). Es necesario utilizar un pequeño destornillador plano para girar más cómodamente las ruedas.

El Colector de Monedas

Dispositivo para introducir monedas para acceder a los juegos permite monedas de cualquier parte del mundo o incluso fichas. Es necesario configurarlo para utilizar un tipo concreto de monedas.





La configuración que se indica a continuación solo es necesario realizarla una vez, si se va a utilizar la máquina con monedas. Si no se quieren utilizar monedas, el botón "partida gratis" en la parte central del teclado permite añadir créditos sin necesidad de introducir monedas.



La configuración se hace en dos pasos:

1. Establecer la moneda que aceptará el dispositivo. Esta configuración se realiza físicamente en el dispositivo introduciendo una moneda de muestra. Puede verse en este apartado la descripción detallada.

Utiliza monedas a partir de 10 céntimos ya que, las monedas de cobre podrían quedarse atascadas dentro del mecanismo. Si esto ocurriera, introduce una moneda aceptada para ayudar a que salga la que se ha quedado atascada.

2. Configurar cuántos créditos se obtienen cuando se introduce la moneda especificada. Para configurar cuántas monedas es necesario introducir por partida es necesario utilizar los interruptores ("switches") identificados como "SW2" (parte izquierda de la placa jamma) teniendo en cuenta la siguiente configuración:

:

Número de monedas	Créditos	Interruptor 3	Interruptor 2	Interruptor 1
1 moneda	1 crédito	OFF	OFF	OFF
1 moneda	2 créditos	ON	OFF	ON
1 moneda	3 créditos	ON	ON	OFF
1 moneda	4 créditos	ON	ON	ON
1 moneda	1 crédito	OFF	OFF	ON
2 monedas	1 crédito	OFF	ON	OFF
3 monedas	1 crédito	OFF	ON	ON

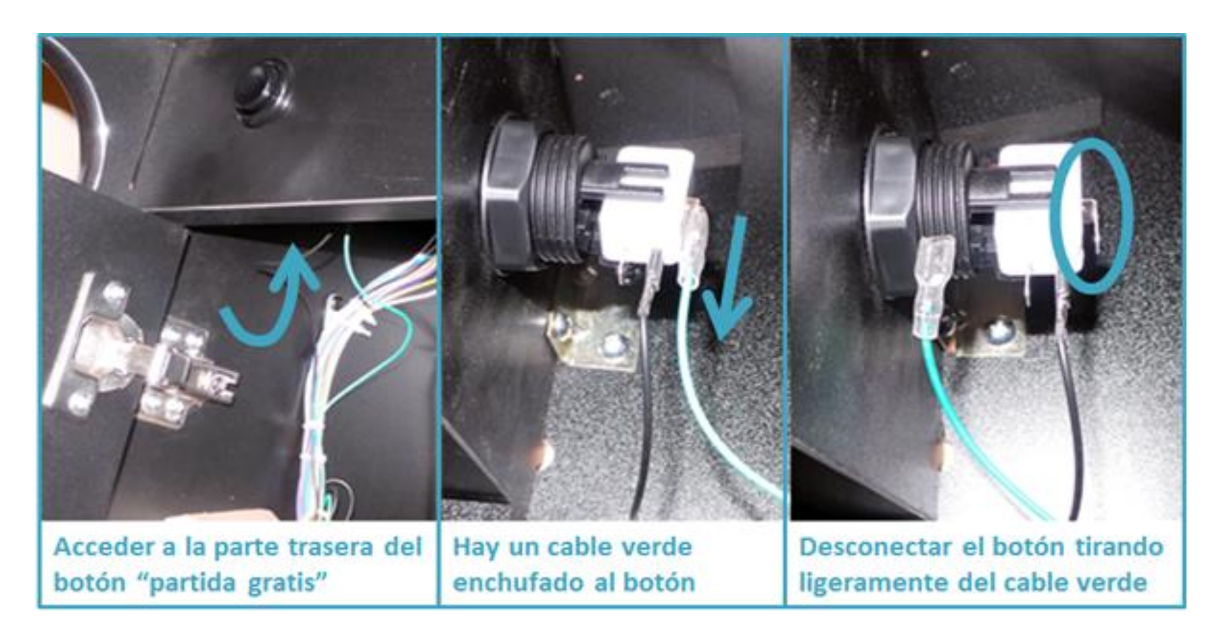


La configuración de fábrica es la correspondiente a 1 moneda por cada crédito. El interruptor 4 no es necesario.

En la imagen se muestra la configuración de "SW2" para el modo 1 moneda = 2 créditos, es decir: ON-OFF-ON. El interruptor 4, al no usarse, puede tener cualquier valor. En la imagen tiene el valor OFF.



Si quieres utilizar la máquina con el recolector de monedas debes deshabilitar los botones de "partida gratis" tanto del teclado como de la parte inferior de éste. Para ello es necesario desconectarnos físicamente con mucho cuidado.



Puedes configurar que sea necesario introducir la moneda antes de navegar por la lista de juegos o solo cuando eliges un juego concreto. Para ello, se usa el interruptor número 1 de "SW1". Si está puesto a OFF (opción por defecto) es necesario meter moneda para elegir juego. Si está puesto a ON, solo es necesario introducirla cuando se elige un juego para jugar.

Sobre el "SW1" estas son las opciones que tiene:

Interruptor	ON	OFF
Interruptor 1	Solo es necesario introducir monedas al ir a jugar	Es necesario introducir monedas para navegar y elegir un juego
Interruptor 2	Para **salir del juego** es necesario mantener pulsado unos segundos el botón '1P'	Para **salir del juego** es necesario mantener pulsado unos segundos los botones '1P' y '1Ps1'
Interruptor 3	**Monogame**: los jugadores solo pueden jugar a un juego, como en las máquinas clásicas	**Multigame**: la máquina permite a los jugadores elegir entre cualquiera de los juegos
Interruptor 4	**Setting mode**: para entrar a configurar la máquina	**Game mode**: este interruptor debe estar en OFF para poder jugar



3. ¿CÓMO JUGAR?











Asegúrate que la máquina está enchufada y que el botón de encendido está en la posición del 1 pulsado. Introduce una moneda (de las que has configurado como válidas) o aprieta el botón de “partida gratis”.

Utiliza la palanca del jugador ‘1P’ para moverte arriba o abajo en el listado de juegos disponibles que aparecen en la parte izquierda.

Si mueves la palanca hacia derecha o izquierda avanzas una página completa de juegos hacia delante o hacia atrás, respectivamente. Cuando te pongas encima de cualquiera de ellos se mostrará en la parte derecha una imagen del juego y una pequeña descripción.

Los juegos están clasificados por tipologías. Por ejemplo: “Maze” (Laberintos), “Stages” (Plataformas) o “Wrestle” (Lucha). Se puede navegar entre los listados de tipologías de juegos pulsando los botones ‘1Ps1’ y ‘1Ps2’ para avanzar hacia una tipología u otra en un sentido o en el contrario.
Para jugar al juego seleccionado, pulsa la tecla ‘1P’.

Cada juego necesita unos controles distintos (la palanca, el “TrackBall” y alguno o todos de los botones). Los mandos necesarios se explican en cada uno de los juegos.

Dentro de cualquiera de los juegos se puede pulsar al mismo tiempo los botones ‘1P’ y ‘1Ps1’ durante un par de segundos y se sale al listado de juegos para cambiar a otro.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130



4. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA



La máquina ya viene configurada con unos parámetros por defecto válidos para el funcionamiento normal. Accede solo a esta configuración si necesitas modificar alguno de los parámetros que se indican a continuación.

Modo de un único juego

La máquina arcade permite funcionar en modo "juego único" de forma que solo se pueda jugar a uno de los juegos instalados, como en las máquinas clásicas. Este modo es especialmente útil cuando se quiere usar la máquina, por ejemplo, en un bar y no se permite que los jugadores seleccionen el juego al que desean jugar. El juego elegido se puede cambiar cada día o semana.

Para entrar en este modo hay que activar (poner a ON) el interruptor 3 del grupo de interruptores "SW1". Cuando se encienda la máquina se podrá navegar por el menú normalmente y elegir el juego que se quiera utilizar. La diferencia respecto a tener este interruptor 3 a OFF es que no se puede salir del juego sino que solo se puede volver a jugar al mismo. La única forma de poder salir de este juego sería apagar y volver a encender la máquina para aparecer de nuevo en el menú o volver a poner el interruptor a OFF, en cuyo caso, se puede mantener de nuevo pulsados las teclas '1P' y '1Ps1' para salir al menú.

Configuración básica

La configuración básica de la máquina se realiza pulsando el botón 'K1' de la placa jamma desde la visualización de la lista de juegos.
Al pulsar este botón se muestra la siguiente pantalla:



Las opciones disponibles son siguientes:

- **Video Mode**: con esta opción se puede elegir el modo de vídeo. Los modos disponibles son VGA, NTSC, PAL y SEGA. Lo normal es funcionar en modo VGA.
- **GameList Setting**: se accede al modo de edición de las listas de juegos.
- **Config Files**: menú para escribir o recuperar ficheros de configuración. Se usa en el modo de configuración avanzada, comentado más adelante.
- **Language Setting**: para cambiar idioma entre inglés y chino. No se recomienda su uso.
- **Update System**: configuración avanzada para actualizar los juegos de la máquina. No se recomienda su uso.
- **Exit**: salir de la configuración.

Configuración avanzada



La configuración avanzada se usa para diversas funciones de la máquina y es dependiente del contexto (es decir, de donde se esté en cada momento). El acceso a la configuración avanzada se realiza mediante el interruptor número 4 del grupo de interruptores "SW1".
Cuando el interruptor está desactivado (OFF) no existe ningún modo de configuración.
Cuando el interruptor está activado (ON), la máquina está en modo configuración y los botones tienen diversos comportamientos dependiendo de si se está accediendo en la lista de juegos o si hay un juego seleccionado.

Cambiar las listas de juegos visibles en la pantalla de juego

Para cambiar las listas de juegos hay que acceder a la configuración básica (explicada anteriormente) y seleccionar la opción **GameList Settings**. Para ello:

- Se pulsa el interruptor o botón 'K1' de la placa jamma.
- Se selecciona la opción **GameList Settings** y, en la siguiente pantalla, se elige la opción **Show/Hide GameList**, lo cual permite acceder a las categorías de listas de juegos disponibles en la máquina:





La lista de categorías predeterminadas son: **All** (todos los juegos), **Stage** (plataformas), **Flying** (naves), **Wrestle** (lucha), **Maze** (laberintos), **Vertical** (juegos verticales), **Adult** (juegos para adultos), **Sport** (deportes), **Misc**. (varios) y **Special** (especiales).
Por defecto las categorías **All**, **Vertical** y **Adult** están ocultas.
Los juegos en cada lista vienen construidos en la máquina de fábrica, pero se pueden cambiar como se verá más adelante.

- Para que aparezca en el listado principal de juegos una lista el cuadro junto al nombre de la lista debe estar de color negro. Para que se oculte, debe estar de color gris. Para cambiar este color hay que desplazarse con la palanca del jugador 1 hasta la lista deseada y pulsar el botón '1P' para que cambie de color.
- Volver a la opción **Exit** con la palanca del jugador 1 y pulsar '1P' para salir de este menú.
- Seleccionar la opción **Game Current GameList** para guardar los cambios.





NOTA: La opción **Restore GameList** permite utilizar los conjuntos de listas que hubiese antes de hacer ninguna modificación, mientras que la opción **Restore Default GameList** vuelve a dejar la máquina con la configuración de fábrica.

- Seleccionar la opción **Back To Main Menu** para salir de esta parte de la configuración.
- Seleccionar **Exit** para salir de la configuración básica.

Eliminar un juego determinado de una lista de juegos.

La máquina permite editar las listas de juegos arriba descritas, para poder eliminar de ellas juegos que no interesen o poder cambiar juegos entre listas.
Para ello hay que hacer lo siguiente:

- Poner el interruptor 4 del grupo "SW1" en activado (ON). Con esto la máquina está en modo "configuración".
- Con la palanca del jugador 1, buscar el juego que se desea eliminar de la lista. Pulsar el botón '1Ps4', con lo que el juego desaparecerá:





- Pulsar el botón '1Ps3' para entrar en el menú de sistema ya conocido. Este menú es el mismo al que se accedería utilizando el botón 'K1' de la placa jamma.
- Seleccionar la opción **GameList Settings** para entrar en el menú de las listas de juegos.
- Seleccionar la opción **Save Current Game List** para guardar los cambios (el juego que se acaba de borrar)
- Seleccionar la opción **Back To Main Menu** para volver al menú principal.
- Seleccionar la opción **Exit** para salir de esta configuración.
- Volver a poner el interruptor 4 del grupo "SW1" en posición de desactivado (OFF).

NOTA IMPORTANTE: Asegúrate de que no estás borrando un juego de la lista **All**, que es la que contiene todos los juegos. En la figura anterior, se está borrando un juego de la lista **Wrestle** (que contiene 116 juegos).



Recuperar un juego borrado de una lista desde la lista All

Para volver a poner un juego desde la lista **All** (que contiene todos los juegos) a otra de las listas definidas se realiza el siguiente proceso:

- Poner el interruptor 4 del grupo "SW1" en activado (ON). Con esto la máquina está en modo "configuración".
- Pulsar el botón '2Ps2' para acceder al menú de listas de juegos. Al seleccionar la lista **All Games** usando la palanca del jugador 1 y pulsando el botón '1P'. Se accederá a la lista que contiene todos los juegos:





La lista con todos los juegos es similar a la que se muestra en modo juego, pero al estar el modo configuración activo, el comportamiento es diferente.

- Seleccionar el juego que se desee mover de la lista **All** a la lista destino y pulsar el botón '1Ps3'. En la imagen anterior, se ha seleccionado el juego "1944" y, tras pulsar el botón '1Ps3' se pregunta por la lista destino a la que se desea mover el juego:





- Seleccionar con la palanca del jugador 1 la lista destino a la que se moverá el juego y pulsar el botón '1P'. En la imagen de ejemplo, esta lista es **Special Games**. Tras pulsar el botón '1P', el juego aparece en la lista.
- Pulsar el botón '1Ps3' para entrar en el menú de sistema ya conocido. Este menú es el mismo al que se accedería utilizando el botón 'K1' de la placa jamma.
- Seleccionar la opción **GameList Settings** para entrar en el menú de las listas de juegos.
- Seleccionar la opción **Save Current Game List** para guardar los cambios (el juego que se acaba de cambiar de lista, en este ejemplo).
- Seleccionar la opción **Back To Main Menu** para volver al menú principal.
- Seleccionar la opción **Exit** para salir de esta configuración.



- Volver a poner el interruptor 4 del grupo “SW1” en posición de desactivado (OFF).

Configuración Avanzada: configuración de un juego

Los juegos arcade originales eran únicos por cada máquina comercializada. Así, la configuración de su funcionamiento se hacía de dos formas diferenciadas:

1. **Configuración en pantalla**: generalmente esta configuración era para probar el hardware del juego y alguna otra configuración similar. Depende de cada juego.

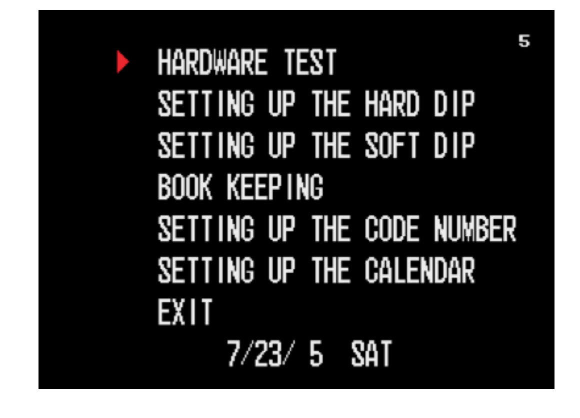
2. **Configuración “hardware”**: todos los arcade originales tenían una serie de interruptores de configuración a bajo nivel, como por ejemplo el modo de funcionar del monedero (créditos por monedas) o incluso el número de vidas por cada crédito introducido. Esta configuración también depende de cada juego y de si el juego es más o menos moderno.

A continuación se explica cómo hacer esta configuración en caso necesario, aunque no es una configuración recomendada ya que todos los juegos se incluyen con la configuración más común de fábrica.

Para acceder a la *configuración en pantalla* de cualquier juego hay que hacer el siguiente proceso:

- Poner el interruptor 4 del grupo “SW1” en activado (ON). Con esto la máquina está en modo “configuración”.
- Seleccionar el juego que se quiera modificar usando la palanca del jugador 1 y luego el botón ‘1P’. En el ejemplo de las siguientes imágenes se muestra el “Metal Slug 3”.
- Presionar el botón ‘1Ps5’ para entrar en el modo de configuración de pantalla del juego.
- Usar la palanca del jugador 1 para seleccionar la opción y el botón ‘1P’ para cambiarla.
- Seleccionar la opción **Exit** para volver al juego.





- Pulsar el botón ‘2Ps6’ para volver a la lista de juegos.

Save State
Load State
Record Movie
Play Movie
Stop recording ng/Playback
Transparency
Cheats
Shots factory
Machine Settings
Memory Card Settings
Quit Game

NOTA: Al configurar de este modo algunos juegos, aparece un menú adicional con más opciones, debido a la emulación. Si esto ocurre, seleccionar la opción **Quit Game** usando la palanca del jugador 1 y el botón ‘1P’.



Opcional, para salvar los cambios para el futuro:

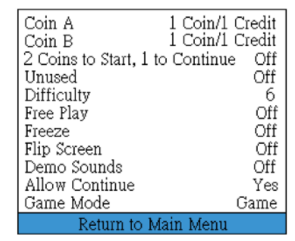
- Pulsar el botón '2Ps3' para entrar en el menú de configuración ya conocido.
- Con la palanca del jugador 1 y el botón '1P', seleccionar la opción **Config Files**.
- Seleccionar la opción **Save Configuration** y pulsar el botón '1P'.
- Seleccionar la opción **Back To Main Menu** para volver al menú principal.
- Seleccionar la opción **Exit** para salir de esta configuración.
- Volver a poner el interruptor 4 del grupo "SW1" en posición de desactivado (OFF).

Si lo que se desea es cambiar la *configuración "hardware"* de un juego, para emular cambios en los interruptores de la placa original, hay que seguir el siguiente proceso:

- Poner el interruptor 4 del grupo "SW1" en activado (ON). Con esto la máquina está en modo "configuración".
- Seleccionar el juego que se quiera modificar usando la palanca del jugador 1 y luego el botón 1P. En el ejemplo de las siguientes imágenes se muestra el Street Fighter II.
- Presionar el botón 1Ps6 para entrar en el modo de configuración del juego en el emulador.
- Con la palanca del jugador 1 y el botón 1P, entrar en la opción **Dip Switches**. No se recomienda hacer ningún cambio en otra configuración ya que se podría variar el comportamiento del juego.







Coin A	1 Coin/1 Credit
Coin B	1 Coin/1 Credit
2 Coins to Start, 1 to Continue	Off
Unused	Off
Difficulty	6
Free Play	Off
Freeze	Off
Flip Screen	Off
Demo Sounds	Off
Allow Continue	Yes
Game Mode	Game
Return to Main Menu	

Cambiar la configuración deseada moviendo la palanca del jugador 1 hacia arriba y abajo (para seleccionar la opción) y hacia la izquierda y derecha (para seleccionar el valor de la opción). Como se puede ver en la imagen de la izquierda, hay diferentes características que se pueden cambiar:

- Seleccionar la opción **Return to Main Menu** y pulsar el botón '1P' para volver al menú anterior.
- Seleccionar la opción **Return to Game** para salir de este menú de configuración.
- Pulsar el botón '2Ps6' para volver a la lista de juegos.



Save State
Load State
Record Movie
Play Movie
Stop recording ng/Playback
Transparency
Cheats
Shots factory
Machine Settings
Memory Card Settings
Quit Game

NOTA: Al configurar de este modo algunos juegos, aparece un menú adicional con más opciones, debido a la emulación. Si esto ocurre, seleccionar la opción Quit Game usando la palanca del jugador 1 y el botón '1P'.

Opcional, para salvar los cambios para el futuro:

- Pulsar el botón '2Ps3' para entrar en el menú de configuración ya conocido.
- Con la palanca del jugador 1 y el botón '1P', seleccionar la opción **Config Files**.
- Seleccionar la opción **Save Configuration** y pulsar el botón '1P'.
- Seleccionar la opción **Back To Main Menu** para volver al menú principal.
- Seleccionar la opción **Exit** para salir de esta configuración.
- Volver a poner el interruptor 4 del grupo "SW1" en posición de desactivado (OFF).

5. JUEGOS INCLUIDOS

Más de 2000 juegos originales de 8 y 16 bits para 1 o 2 jugadores. Imprescindibles como el Tetris o el Comecocos (Pac-Man), grandes sagas como Metal Slug, Street Fighter o KOF, leyendas como el PuckMan original... ¡no podrás aburrirte!

Puedes ver el listado completo en http://www.krakenmachines.com/es/content/19-listado-de-2019-juegos-clasicos-arcade.

6. SI TIENES ALGÚN PROBLEMA

Si tienes cualquier problema, consulta la sección de Manuales y Recursos en http://www.krakenmachines.com/content/10-manuales-y-recursos.

O contacta con nosotros a través de cualquiera de los canales indicados en la sección http://www.krakenmachines.com/contactenos.

7. ¿QUIÉNES SOMOS?

Kraken Machines es una tienda online de la empresa Amonite Labs S.L. dedicada a la venta de máquinas recreativas clásicas con juegos originales y en distintos modelos.

Amonite Labs nace en 2013 para la venta online de productos de distinta naturaleza pero con un objetivo claro: satisfacer las necesidades de nuestros clientes a través de productos de calidad cuidando al máximo todo el proceso.



¡Gracias por comprar en Kraken Machines!